

การออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติเพื่อกระตุ้นให้เห็นถึงปัญหาการเสพติดโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน

A 2D Animation Design Emphasizing on Smartphone Addiction Problem

ณิชกานต์ ดวงจำปา^{1*} พิศประไพ สาระสาลิน² และ ชัยพร พานิชรุติวงศ์³

Nitchakarn Duangjumpa^{1*} Pisrapai Sarasalin² and Chaiporn Panichrutiwong³

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

²คณบดีคณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต

³ผู้อำนวยการหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

¹Graduate student in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University

²Dean of the Faculty of Arts and Design, Rangsit University

³Master Chief in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University

*Corresponding author, E mail: Nitchakarn.d@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาพฤติกรรมการเสพติดโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน การให้ความสนใจกับสมาร์ทโฟนมากกว่าคนรอบข้างหรือสถานการณ์แวดล้อม หรือฟับบิง (Phubbing) และผลกระทบต่อสุขภาพจิตใจจากพฤติกรรมการเสพติดโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนของคนรอบข้าง เพื่อนำข้อมูลมาเป็นแนวทางผลิตสื่อแอนิเมชันสองมิติเรื่อง “Now you see me” ในการรณรงค์กระตุ้นให้ผู้ชมหันมาใส่ใจปัญหาการเสพติดโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน โดยค้นคว้ารวบรวมแนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวกับการเสพติดสมาร์ทโฟน ภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริมสังคม หลักในการผลิตแอนิเมชัน รวมถึงศึกษาตัวอย่างสื่อรณรงค์พฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน จากงานวิจัย เอกสาร วารสารและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้อง ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ประกอบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชัน ได้แก่ Adobe Photoshop CC 2017 Adobe Illustrator CC 2017 Adobe After Effects CC 2017 และ Adobe Premiere Pro CC 2017 และมีการประเมินคุณภาพสื่อโดยให้กลุ่มตัวอย่าง ช่วงอายุ 15 - 35 ปี จำนวน 50 คน รับชมผลงานและทำแบบสอบถามออนไลน์ผ่าน Google Docs นำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติ สรุปผลและนำความเห็นที่ได้รับมาปรับปรุงสื่อแอนิเมชัน ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่า การสร้างสื่อแอนิเมชันเพื่อรณรงค์จำเป็นต้องศึกษาเพิ่มเติมด้านจิตวิทยาในการจูงใจ รวมถึงเทคนิคในการเล่าเรื่อง

คำสำคัญ: เสพติด สมาร์ทโฟน แอนิเมชัน ฟับบิง

Abstract

This research aims to study the behavior of smartphone addiction (phubbing) and its effects on mental health of users' social groups and families in order to create a two-dimensional animation called “Now you see me”, which means to emphasize the problems of smartphone addiction.

“Now you see me” creatively shows the analysis done on different published research in peer-reviewed journals focusing on smartphone addiction theories, public service advertising and the principles of animation. Research instruments used to create the animation were Adobe Photoshop CC 2017, Adobe Illustrator CC 2017, Adobe After Effects CC 2017, Adobe Premiere Pro CC 2017. The quality of animation was evaluated by 50 volunteers between the age of 15 and 35 through online questionnaires with Google Docs form.

After online questionnaires were completed, a statistical analysis was conducted to find the conclusion and to improve the process of animation. In my opinion, to create an effective campaign with animation is necessary to intensively study about motivational psychology and storytelling techniques.

Keywords: Addiction, Smartphone, Animation, Phubbing

1. บทนำ

ปัจจุบัน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีความก้าวหน้าเป็นอย่างสูง ก่อให้เกิดนวัตกรรมมากมายที่สร้างความสะดวกสบายให้แก่มนุษย์ โดยเฉพาะโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน ซึ่งนับว่าเป็นเทคโนโลยีที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์ในยุคปัจจุบันอย่างมาก ด้วยฟังก์ชันการใช้งานที่ช่วยย่นระยะเวลาและย่นระยะทางในการติดต่อสื่อสาร รวมถึงยังประกอบไปด้วยเครื่องมือและแอปพลิเคชันต่าง ๆ ช่วยสร้างความสะดวกสบายและให้ความบันเทิงแก่ผู้ใช้ ทำให้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนกลายเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ จากสถิติพบว่าจำนวนผู้ใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนในประเทศไทยเพิ่มขึ้นจาก 14.4 ล้านคน ในปี 2013 เป็น 22.48 ล้านคน ในปี 2016 และคาดว่าจะถึง 24.14 ล้านคนภายในปี 2017 (Statista, 2017: online) ซึ่งมีแนวโน้มที่จะมีผู้ใช้เพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ถือได้ว่าโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนเข้ามามีบทบาทสำคัญอย่างมากในปัจจุบัน จากรายงานของ Cisco (as cited in Hanna, et al., 2016) โทรศัพท์มือถือกลายเป็นสิ่งที่คนส่วนใหญ่หยิบขึ้นมาเช็คหลังจากตื่นนอนและยังเป็นสิ่งสุดท้ายที่จะเช็คก่อนเข้านอน ผู้ใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนมีแนวโน้มที่จะใช้เวลาส่วนใหญ่มากกับโทรศัพท์มือถือของตนเอง และมีอาการเสพติดโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน

แต่ในขณะเดียวกัน ผู้ใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนมักจะไม่ค่อยคำนึงถึงผลกระทบจากการใช้เท่าไรนัก แม้ว่าวัตถุประสงค์หลักของสมาร์ทโฟนจะมีไว้เพื่อการติดต่อสื่อสาร แต่ในอีกด้านหนึ่งกลับก่อให้เกิดปัญหาในด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ผลการวิจัยพบว่าโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนส่งผลให้ความพึงพอใจในความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และความพึงพอใจในการดำเนินชีวิตลดลง นำไปสู่การเพิ่มระดับความซึมเศร้าให้สูงขึ้น (Roberts and David, 2016) โดยหนึ่งในสาเหตุหลักคือ ฟับบิง (Phubbing) หรือ พฤติกรรมการเพิกเฉย ไม่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้าง แต่จดจ่ออยู่กับโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนของตนเอง (Haigh, n.d.: online) ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้สามารถพบได้ทั่วไปในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นภายในที่ทำงาน ห้องเรียน ร้านอาหาร หรือรถโดยสารสาธารณะต่าง ๆ เป็นต้น

นอกจากนี้ ยังมีการศึกษาพบว่าพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตมีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมฟับบิง (Karadag, Tosuntas and Erzen, 2015) จึงสามารถกล่าวได้ว่าการเสพติดอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กับการเสพติดโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน และสามารถคาดการณ์ได้ว่าจะก่อให้เกิดพฤติกรรมฟับบิง ซึ่งผลการสำรวจของ Weber

Shandwick ในประเทศไทยพบว่าร้อยละ 71 ของผู้ถูกสำรวจเคยเป็นผู้ฟับ (Phub) ขณะที่ร้อยละ 96 เคยถูกกระทำ โดยร้อยละ 80 ของผู้ที่ถูกกระทำมีความรู้สึกหงุดหงิด โมโห รวมถึงรู้สึกเหมือนไม่ได้ได้รับความสนใจจากคู่สนทนา (The Nation, 2013: online) และมีแนวโน้มว่าผู้ที่ถูกกระทำจะกระทำพฤติกรรมฟับบิ่งตอบกลับ ซึ่งจะส่งผลให้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลนั้นลดลง บั่นทอนสุขภาพจิตใจทั้งต่อตัวผู้ใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนเองและคนรอบข้าง ก่อให้เกิดผลกระทบในวงกว้างต่อสังคม หรือที่เรียกกันว่า สังคมก้มหน้า ซึ่งเป็นปัญหาใหญ่ในปัจจุบันที่บุคคลส่วนใหญ่มองข้ามและไม่ให้ความสำคัญ

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยจึงจัดทำสื่อแอนิเมชันสั้นเพื่อเป็นช่องทางในการกระตุ้นให้เห็นถึงความสำคัญของปัญหาที่เกิดขึ้นจากโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน ในรูปแบบของแอนิเมชันสองมิติ เนื่องจากเป็นสื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจ สามารถเข้าถึงผู้ชมได้ง่าย และสามารถสร้างความเข้าใจต่อผู้ชมโดยไม่จำกัดเชื้อชาติ แม้ว่าภาษาและวัฒนธรรมจะแตกต่างกัน

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเสพติดโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน และการให้ความสนใจกับโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนมากกว่าคนรอบข้างหรือสถานการณ์แวดล้อม (Phubbing)
2. เพื่อศึกษาผลกระทบต่อสุขภาพจิตใจจากพฤติกรรมการเสพติดโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนของคนรอบข้าง
3. เพื่อนำข้อมูลมาใช้ผลิตสื่อแอนิเมชันสองมิติ รมรงค์กระตุ้นให้ผู้ชมหันมาใส่ใจปัญหาที่เกิดจากพฤติกรรมการเสพติดโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน

3. วิธีการดำเนินงานวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยคือ บุคคลทั่วไป วัยรุ่นและวัยทำงาน ทั้งเพศชายและเพศหญิง ช่วงอายุระหว่าง 15-35 ปี จำนวน 50 คน สุ่มคัดเลือกผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 3.2.1 อุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชัน คือ คอมพิวเตอร์ iMac และ เมาส์ปากกา (Tablet-Wacom)
- 3.2.2 โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชัน ได้แก่ OS X EI Capitan 10.11.6 Adobe Photoshop CC 2017 Adobe Illustrator CC 2017 Adobe After Effects CC 2017 และ Adobe Premiere Pro CC 2017
- 3.2.3 เครื่องมือที่ใช้ตรวจสอบประสิทธิภาพของสื่อ คือ แบบสอบถามออนไลน์ Google Form ใช้ในการสำรวจความเห็นและประเมินผลงานตัวอย่าง โดยให้กลุ่มตัวอย่างรับชมบทภาพเคลื่อนไหวหรือแอนิเมติก เพื่อวิเคราะห์ความเข้าใจ และนำข้อมูลไปใช้ปรับปรุงและแก้ไขงานแอนิเมชัน โดยแบ่งคำถามออกเป็นด้านประโยชน์และเนื้อหา และด้านเทคนิค

3.3 วิธีการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

โครงการออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติเพื่อกระตุ้นให้เห็นถึงปัญหาการเสพติดโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน ได้ใช้วิธีการค้นคว้ารวบรวมข้อมูล แนวคิด ทฤษฎี จากงานวิจัย เอกสาร วารสารและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้อง จากทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ โดยพยายามเลือกใช้แหล่งข้อมูลที่ไม่เก่าจนเกินไป และมีสีเขียวเกี่ยวข้องกับหัวข้อการวิจัย ได้แก่ การเสพติดสมาร์ทโฟน การติดโทรศัพท์เคลื่อนที่ การเสพติดอินเทอร์เน็ต โฆษณาส่งเสริมสังคม ฟันบิ่ง โทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟน โนโมโฟเบีย แอนิเมชัน การโฆษณา Smartphone addiction Phubbing Mobile phone Phubber Snubbing Public Service Advertising Fomo และ Animation

โดยได้แบ่งการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลในหัวข้อต่าง ๆ ออกเป็นดังนี้

3.3.1 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมและผลกระทบจากการเสพติดสมาร์ทโฟน

ผลจากการศึกษาพบว่าผู้ที่เสพติดโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนจะมีพฤติกรรมพกสมาร์ทโฟนติดตัวไว้ตลอดเวลา และใช้เป็นระยะเวลาอันยาวนานอย่างสม่ำเสมอ ไม่สามารถควบคุมตนเองในการใช้โทรศัพท์ได้ มีอาการวิตกกังวลเมื่อสมาร์ทโฟนไม่อยู่กับตัว ไม่สามารถละสายตาได้เนื่องจากกลัวจะตกกระแสนวัตกรรม นอกจากนี้ มีการวิจัยพบว่าร้อยละ 46 ของผู้ใช้สมาร์ทโฟนยอมรับว่าสมาร์ทโฟนเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในการใช้ชีวิต (Colier, 2016) การที่ผู้เสพติดสมาร์ทโฟนจดจ่ออยู่กับโทรศัพท์มือถือตลอดเวลา คอยติดตามข่าวสาร อัปเดตเรื่องราวของตนหรือแชทคุยในเครือข่ายสังคมออนไลน์ และเฟิกเฉยคนรอบข้าง แม้จะอยู่ในระหว่างการสนทนาหรืออยู่กับคนอื่น ๆ ทำให้เกิดการบัญญัติศัพท์คำว่าฟันบิ่ง (Phubbing) ขึ้น เพื่ออธิบายถึงสถานการณ์ที่คนในสังคมเฟิกเฉยกันเนื่องจากสมาร์ทโฟน ซึ่งส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ทำให้คุณภาพในการสื่อสารต่ำลง จากการศึกษาของ Young (อ้างอิงในธนิกานต์ มาฆะศิริานนท์, 2545) พบว่าผู้ที่เสพติดอินเทอร์เน็ตจะมีปัญหาด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น เนื่องจากละทิ้งหรือใช้เวลาไปกับคนรอบข้างน้อยลง ดร.ชรัส ทิมทอง ให้ข้อมูลว่าปัจจุบันการฟันบิ่งมีมากขึ้นร้อยละ 70-80 ซึ่งผู้ถูกฟันบิ่งจะได้รับผลกระทบมากที่สุด เนื่องจากไม่ได้รับความสนใจและไม่สามารถหนีออกจากสถานการณ์ได้ (Pimchanok, 2557: online) สอดคล้องกับผลสำรวจของ Weber Shandwick ประเทศไทย ที่พบว่าการโดนฟันบิ่ง ทำให้รู้สึกไม่ได้รับความสนใจจากคู่สนทนา รู้สึกหงุดหงิด และโมโห (Brand Buffet Team, 2557: online) กล่าวได้ว่า พฤติกรรมเสพติดโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนส่งผลกระทบต่อจิตใจของคนรอบข้าง จากผลการศึกษาที่ผู้วิจัยจึงเกิดแรงบันดาลใจในการทำแอนิเมชันโดยนำเสนอในมุมมองของบุคคลที่ถูกละเลย จากการที่คนรอบข้างเสพติดสมาร์ทโฟน ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นสิ่งที่คนส่วนใหญ่เคยประสบด้วยตนเองมาก่อน ทั้งเป็นคนที่เคยละเลยคนอื่น และเป็นคนที่ถูกคนอื่นละเลย ซึ่งผู้วิจัยคาดหวังว่าจะทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงเนื้อเรื่องและมีอารมณ์ร่วมได้ง่ายขึ้น

3.3.2 ศึกษาหลักพื้นฐานในการผลิตแอนิเมชัน เทคนิคในการเคลื่อนไหวตัวละคร เพื่อนำไปใช้ในการสร้างแอนิเมชัน

3.3.3 วิเคราะห์ทฤษฎีภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริมสังคม

จากการศึกษาทฤษฎีภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริมสังคม พบว่าการใช้โฆษณาเป็นเครื่องมือการสื่อสารสำหรับรณรงค์ให้ผู้บริโภคเปลี่ยนแปลงความคิดหรือพฤติกรรมสังคม จำเป็นจะต้องใช้การจูงใจเพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจ การจดจำ และเพื่อให้คล้ายคลึงไปกับปัญหาต่าง ๆ ในสังคม เพื่อเปลี่ยนแปลงทัศนคติ หรือสร้างพฤติกรรมใหม่ (ชรัสพันธ์ สะวานนท์, 2542) ซึ่งโฆษณาที่สามารถกระตุ้นให้เกิดการตอบสนองเชิงอารมณ์จะมีโอกาสประสบ

ความสำเร็จสูง โดยโฆษณาในลักษณะส่งเสริมสังคม (Public Service Advertising) มักจะนำการให้จุดเร้าใจด้านความกลัว ความกังวลใจ ความรู้สึกผิด มาใช้ในงานค่อนข้างมาก (กัลยกร วรกุลสถฐานีย์ และ พรทิพย์ สัมปิตตะวนิช, 2553) ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกนำความรู้สึกผิดมาเป็นจุดเร้าใจในงานแอนิเมชัน เนื่องจากมีแนวโน้มที่จะทำให้ผู้ชมเกิดการตอบสนองเชิงอารมณ์ และเป็นที่ยึดจำ

3.3.4 วิเคราะห์กรณีศึกษาโฆษณาส่งเสริมสังคมและการรณรงค์พฤติกรรมกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน

ผู้วิจัยได้ศึกษาตัวอย่างกรณีศึกษาโฆษณาส่งเสริมสังคมและการรณรงค์พฤติกรรมกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน จำนวน 20 ตัวอย่าง โดยได้ศึกษาสื่อประเภทภาพยนตร์โฆษณาและสื่อแอนิเมชันทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ เลือกดึงเอาแนวคิดหรือวิธีการที่น่าสนใจมาใช้เพื่อวางกรอบแนวทางในการออกแบบสื่อแอนิเมชันสองมิติ

ตัวอย่างกรณีศึกษา เรื่อง Life Smartphone ดังแสดงในรูปที่ 1 เป็นเรื่องราวของสังคมที่ก้มหน้าตลอดเวลาไม่ว่าจะทำอะไรอยู่ที่ไหน โดยออกแบบตัวละครให้คอโค้งงอหน้าก้มลงพื้น มีเอกลักษณ์ ความโดดเด่นอีกอย่างหนึ่งคือการเล่าเรื่องแบบเสียดสีสังคม และมีความตลกขบขัน ทำให้สามารถเข้าถึงผู้ชมได้ในวงกว้าง



รูปที่ 1 ตัวอย่างกรณีศึกษา เรื่อง Life Smartphone (Xie , 2015: online)

ตัวอย่างกรณีศึกษา เรื่อง Way out ดังแสดงในรูปที่ 2 เป็นเรื่องราวของกลุ่มคนที่เสพติดสมาร์ทโฟน จนกระทั่งทุกคนถูกขังอยู่ในจอโทรศัพท์ที่มีความโดดเด่นที่สไตล์ในการออกแบบ สี สัน และการทรานส์ชันเปลี่ยนฉาก เป็นอีกเรื่องที่ใช้การเล่าเรื่องเสียดสีสังคม และเป็นที่ยึดจำของผู้ชม ผู้วิจัยจึงได้ดึงจุดนี้มาใช้ในการผลิตแอนิเมชัน



รูปที่ 2 ตัวอย่างกรณีศึกษา เรื่อง Way out (Du, 2015: online)

3.4 วิธีการดำเนินงานและขั้นตอนการผลิต

3.4.1 เขียนบทภาพยนตร์แอนิเมชัน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมเสพติดสมาร์ทโฟนและผลกระทบ ผู้วิจัยได้ใช้แนวทางในการเขียนบทโดยเลือกนำเสนอผลกระทบต่อครอบครัวของผู้เสพติดสมาร์ทโฟนเป็นหลัก แอนิเมชันเรื่อง Now you see me เป็น

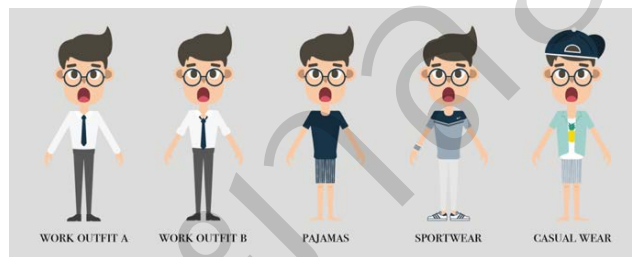
เรื่องราวเกี่ยวกับการใช้ชีวิตของหนุ่มพนักงานออฟฟิศที่มีชีวิตแบบเรียบง่าย แต่ต้องเผชิญกับความโศกเศร้าอย่างกว้างท่ามกลางสังคมก้มหน้า ที่ทุกคนรอบตัวล้วนแต่เสพติดสมาร์ทโฟน

3.4.2 กำหนดรูปแบบสไตล์ของผลงาน

เลือกใช้ Moon and Tone แบบเรียบง่าย แนวมินิมอล ลดทอนองค์ประกอบสามมิติ พื้นผิวหรือเงา ทำให้ภาพดูแบน เรียบ สะอาดตา และไม่ใช่สีฉูดฉาด เข้าใจได้ไม่ยาก และเข้าถึงได้ง่าย โดยเน้นใช้สีโทนเย็น และโทนมืดเป็นหลัก แสดงถึงความมืดมน และอารมณ์เศร้าเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่ตัวละครเผชิญกับความโศกเศร้าอย่างกว้าง

3.4.3 ออกแบบตัวละครและฉาก

การออกแบบตัวละครหลัก พนักงานออฟฟิศหนุ่ม ออกแบบโดยเน้นความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน เหมาะสำหรับผู้ชมทุกเพศและทุกวัย รวมถึงออกแบบเสื้อผ้าตัวละครที่สวมใส่ในแต่ละฉาก โดยอิงจากเนื้อเรื่อง แบ่งออกเป็นทั้งหมด 5 ชุด คือ ชุดทำงาน ชุดทำงานหลังเลิกงาน ชุดนอน ชุดกีฬา และชุดลำลอง โดยเน้นใช้สีโทนเย็นเพื่อคุมโทนของเรื่อง ดังแสดงในรูปที่ 3



รูปที่ 3 การออกแบบตัวละครและเสื้อผ้า

การออกแบบฉากและสิ่งแวดล้อม จะคำนึงถึงการดำเนินเนื้อเรื่องในแต่ละฉาก โดยคุมโทนสีด้วยสีโทนเย็น และมีการแบ่งชั้นเลเยอร์แยกกันเอาไว้ เพื่อให้สามารถกำหนดระยะเวลาใกล้เคียงกันได้สะดวก เมื่อนำไปสร้างภาพเคลื่อนไหวในโปรแกรม Adobe After Effects CC 2017 ดังแสดงในรูปที่ 4



รูปที่ 4 การออกแบบฉาก

3.4.4 สร้างกระดานภาพนิ่งและบทภาพเคลื่อนไหว

เป็นขั้นตอนในการแปลงบทภาพยนตร์ออกมาเป็นภาพ โดยเขียนกระดานภาพนิ่ง (Storyboard) เรียงลำดับต่อเนื่องแต่ละฉาก กำหนดตำแหน่งการวางตัวละคร มุมกล้อง และการเคลื่อนไหวของตัวละครให้เป็นไปตามลำดับของเนื้อเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ดูความเชื่อมโยงให้เห็นภาพรวมของเรื่อง ดังแสดงในรูปที่ 5



รูปที่ 5 กระดานภาพนิ่ง

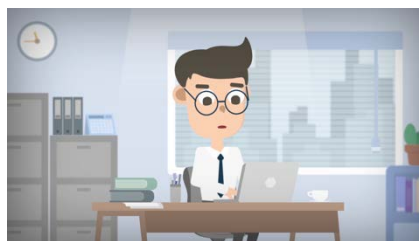
หลังจากได้กระดานภาพนิ่งแล้ว จะเข้าสู่ขั้นตอนในการสร้างบทบาทเคลื่อนไหว (Animatic) โดยนำบทภาพนิ่งมาเรียงตามลำดับ เพิ่มการเคลื่อนไหวของตัวละคร และการเคลื่อนที่ของกล้อง ออกแบบการเปลี่ยนฉาก (Transition) ใส่เสียงประกอบ เพื่อกำหนดระยะเวลา (Timing) ของทุก ๆ เหตุการณ์ในแต่ละฉาก ขั้นตอนนี้จะทำให้เห็นภาพรวมทั้งหมดของงาน และความสมบูรณ์ของเนื้อหา ซึ่งได้วางองค์ประกอบของดนตรีประกอบไว้ประมาณ 4 นาที เพื่อควบคุมให้ภาพตรงกับเสียงในขั้นตอนการสร้างภาพเคลื่อนไหวต่อไป

3.4.5 สร้างภาพเคลื่อนไหว

สร้างภาพเคลื่อนไหวตามบทบาทเคลื่อนไหว โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effects CC 2017 นำตัวละครที่ออกแบบไว้มาติดตั้งกระดูก (Rigging) ด้วยโปรแกรมเสริม Duik เพื่อใช้ในการเคลื่อนไหว (Animate) ตัวละคร หลังจากนั้นจึงนำภาพฉากมาประกอบกับตัวละคร โดยแบ่งชั้นเลเยอร์เพื่อให้สะดวกต่อการเคลื่อนไหวตัวละครและฉาก ซึ่งก่อนจะสร้างภาพเคลื่อนไหวในแต่ละฉาก จะต้องวิเคราะห์ถึงความรู้สึกของตัวละครเพื่อออกแบบท่าทางการแสดงออก รวมถึงออกแบบการเคลื่อนไหวองค์ประกอบ สิ่งของ อุปกรณ์ต่าง ๆ อีกด้วย โดยเริ่มจากการกำหนดท่าทางเคลื่อนไหวหลักและใส่รายละเอียดในการเคลื่อนไหวภายหลัง จากนั้นจึงประมวลผลภาพ (Render) โดยแบ่งออกเป็นแต่ละซีน (Scene) เพื่อให้สะดวกต่อการตัดต่อผลงาน

3.4.6 ตัดต่อและใส่เสียงประกอบ

นำแต่ละซีนที่ประมวลผลออกมาเรียงเชื่อมต่อกันตามลำดับเนื้อเรื่อง โดยตัดเอาเฉพาะส่วนเวลาที่สำคัญของเรื่องไว้ ทำให้แต่ละซีนมีความต่อเนื่องกัน และแก้ไขโดยรวม เพิ่มขอบมืด (Vignett) เพื่อคลุมโทนให้ดูทะมึน หมองหม่นตามอารมณ์ของเนื้อเรื่องที่วางเอาไว้ จากนั้นจึงแก้ไขเสียงในส่วนที่ยังไม่สมบูรณ์ เพื่อให้เสียงสอดคล้องกับการกระทำของตัวละคร และเพื่อให้เนื้อเรื่องลื่นไหล ก่อนจะตรวจสอบผลงานทั้งหมดอีกครั้งแล้วประมวลผลออกมาเป็นแอนิเมชันสองมิติ



รูปที่ 6 ตัวอย่างฉากที่ถูกประมวลผล

4. ผลการวิจัย

ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เรื่อง Now you see me มีจุดเด่นที่เทคนิคการเล่าเรื่อง โดยตอนต้นเรื่องจะแสดงถึงการใช้ชีวิตอย่างโคดเคี้ยวของตัวละคร ก่อนจะเฉลยในตอนท้ายว่ารอบข้างของเขามีครอบครัว เพื่อน หรือเพื่อนร่วมงานอยู่ด้วยตลอดเวลา แต่ทุกคนจ้องอยู่กับโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน จนทำให้ตัวละครหลักมีชีวิตอย่างว่างเปล่า และจากการวิเคราะห์ทฤษฎีภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริมสังคม ผู้วิจัยจึงได้มุ่งเน้นนำความรู้สึกร่วมมาเป็นจุดเข้าใจในงานแอนิเมชัน ซึ่งมีแนวโน้มว่าผู้ชมส่วนใหญ่เกิดการตอบสนองเชิงอารมณ์ และพบว่าสามารถเล่าเรื่องราวที่ต้องการจะสื่อถึงได้ อย่างไรก็ตามยังมีจุดอ่อนในเรื่องการดำเนินเรื่องในตอนต้นที่ยังไม่สามารถดึงดูดใจและมีความยืดเยื้อ

ผลจากการนำเสนอให้กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นบุคคลทั่วไปที่มีช่วงอายุระหว่าง 15-35 ปี จำนวน 50 คน รับชมตัวอย่างภาพเคลื่อนไหวและตอบแบบสอบถาม พบว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 50 สามารถเข้าใจในเรื่องได้ในระดับดี ร้อยละ 58 ให้ความเห็นว่าแอนิเมชันสามารถสะท้อนผลกระทบของปัญหาการเสพติดสมาร์ทโฟนได้ในระดับดีมาก และส่งผลให้ผู้ชมเห็นความสำคัญของปัญหานี้ในระดับดีถึงร้อยละ 48 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความรู้สึกร่วมไปกับเรื่องราว ร้อยละ 44 ในระดับดี และ ร้อยละ 28 ในระดับดีมาก และเกิดความรู้สึกอยากกระตุ้นให้สังคมเกิดการเปลี่ยนแปลง ร้อยละ 46 ในระดับดี และร้อยละ 36 ในระดับดีมาก อย่างไรก็ตามร้อยละ 56 ของผู้ชมยังคงมีความต้องการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนของตนเองในระดับปานกลาง กล่าวได้ว่ายังไม่สามารถโน้มน้าวให้กลุ่มตัวอย่างปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนของตนเองได้ นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างยังมีข้อเสนอแนะว่าระยะเวลาการดำเนินเรื่องค่อนข้างช้า ควรกระชับมากขึ้น ควรเพิ่มมุกตลกกระชกเพื่อให้อรรถรสถึงความเฮงเฮงขึ้น ผู้วิจัยจึงได้นำความเห็นจากกลุ่มตัวอย่างมาปรับปรุงแก้ไข โดยมีการตัดทอนเพื่อกระชับเนื้อเรื่อง และเสริมบางฉากเข้าไปเพื่อให้การดำเนินเรื่องน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

5. การอภิปรายผล

5.1 ด้านประโยชน์

ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เรื่อง Now you see me สามารถเสริมสร้างการรับรู้และความเข้าใจในเรื่องของผลกระทบจากพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ทโฟน ผู้ชมตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาการเสพติดสมาร์ทโฟนมากขึ้น และเกิดความรู้สึกอยากกระตุ้นให้สังคมเกิดการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับปัญหาการเสพติดสมาร์ทโฟน นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่าแอนิเมชันที่มีประโยชน์ต่อสังคม สามารถนำไปใช้เป็นสื่อรณรงค์ได้ในระดับดี

5.2 ด้านเนื้อเรื่อง

แม้ว่าการดำเนินเรื่องโดยกล่าวถึงผลกระทบก่อน แล้วเฉลยถึงสาเหตุในตอนจบ โดยฉายย้อนอดีตไปทำให้เรื่องขาดความกระชับ ต้องชมจนจบเรื่องถึงจะเข้าใจเนื้อหา แต่จากผลการนำเสนอให้กลุ่มตัวอย่างพบว่าสามารถสื่อสารเนื้อหาที่ผู้วิจัยมุ่งหวังเอาไว้ไปสู่ผู้รับชมได้ กลุ่มตัวอย่างสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องที่ต้องการสื่อสาร และมีผู้ชมให้ความเห็นว่าชอบตอนจบที่เฉลย สามารถทำให้เข้าใจเนื้อเรื่องภายในไม่กี่วินาที และยังมีผู้ชมเห็นว่าชอบประเด็นที่พยายามสื่อว่าอยู่กับคนมากมายแต่เหมือนอยู่คนเดียว เพราะคนรอบข้างติดสมาร์ทโฟน

5.3 ด้านการผลิต

ในด้านการผลิตผู้วิจัยได้ออกแบบแอนิเมชันในรูปแบบของโมชันกราฟฟิก กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความเห็นว่า ความน่าสนใจของภาพ คนตรี เสียงประกอบ และความเหมาะสมในการใช้สื่ออยู่ในระดับดี ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกใช้สีโทนเย็น มีด และใช้ดนตรีประกอบที่มีจังหวะช้า เพื่อสื่อถึงความเหงา ความอ้างว้าง สอดคล้องกับที่ผู้ชมส่วนใหญ่เกิดความรู้สึกร่วมไปกับเรื่องราว ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่า ระยะเวลาในการนำเสนอไม่เหมาะสม ควรมีความกระชับมากขึ้น นอกจากนี้ตัวละครยังขาดความน่าดึงดูดใจ ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่า ในอนาคตควรออกแบบตัวละครให้มีเอกลักษณ์น่าสนใจมากขึ้นและสามารถสื่อถึงลักษณะนิสัยตัวละคร ได้ชัดเจน ซึ่งน่าจะช่วยให้ตัวละครช่วยในการดำเนินเรื่องได้ดีและสามารถแสดงอารมณ์ได้มากขึ้น

6. บทสรุป

จากการศึกษาเกี่ยวกับปัญหาและผลกระทบของการเสพติดสมาร์ทโฟน แนวคิดภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริมสังคม หลักในการผลิตแอนิเมชัน และวิเคราะห์ตัวอย่างสื่อณรงค์ จากงานวิจัย เอกสาร วารสารและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้อง ทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางในการนำข้อมูลมาประยุกต์ใช้ออกแบบสื่อเพื่อณรงค์ แอนิเมชันเรื่อง “Now you see me” ถูกสร้างขึ้นเพื่อเล่าเรื่องราวของคนที่ถูกทอดทิ้งและถูกละเลยจากครอบครัวที่เสพติดสมาร์ทโฟน โดยใช้การเล่าเรื่องแบบหักมุมและเสียดสีสังคม ซึ่งจากการประเมินคุณภาพสื่อผ่านแบบสอบถามออนไลน์ สรุปได้ว่าสามารถสร้างความเข้าใจ และสร้างความรู้สึกร่วมให้กับกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้ ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกอยากกระตุ้นให้สังคมเกิดการเปลี่ยนแปลง และตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาการเสพติดสมาร์ทโฟนมากขึ้น ผลการศึกษานี้จึงเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

อย่างไรก็ตามสำหรับผู้ที่สนใจการออกแบบแอนิเมชันเพื่อณรงค์ ควรคำนึงถึงการดึงดูดใจผู้ชมภายในระยะเวลาสั้น ๆ เพื่อให้เกิดความน่าติดตาม นอกจากนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าหากผลิตสื่อโดยตั้งกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กและเยาวชน อาจเป็นการช่วยปลูกฝัง และลดปัญหาที่เกิดจากพฤติกรรมเสพติดสมาร์ทโฟนได้

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ร.ศ.พิศประไพ สาระสาสิน อาจารย์ที่ปรึกษาหลักด้านการวิจัย และอาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ที่ปรึกษาหลักด้านการผลิต ที่ให้ความช่วยเหลือและให้คำปรึกษาตลอดการทำงานวิจัยนี้ รวมถึงคณะกรรมการและอาจารย์ประจำหลักสูตรทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ขอขอบพระคุณครอบครัวและบุคคลที่เกี่ยวข้องที่ให้การสนับสนุนในทุก ๆ ส่วนของงานวิจัย

8. เอกสารอ้างอิง

กัลยกร วรกุลสถฐานีย์ และ พรทิพย์ สัมปัตตะวนิช. (2553). *การโฆษณาเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ชूरิพันธ์ สะวานนท์. (2542). *การใช้การจูงใจด้านความรู้สึกผิดในโฆษณาส่งเสริมสังคมทางโทรทัศน์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาการโฆษณา, คณะนิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ธนิกานต์ มาณะศิริานนท์. (2545). พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สาขาวิชาวารสารสนเทศ, คณะนิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Brand Buffet Team. ฟับบิง: เมื่อเราเห็นโทรศัพท์ที่สำคัญกว่าเพื่อน. [ออนไลน์]. 2557. แหล่งที่มา <https://www.brand-buffe.in.th/2013/09/phubbing-mobile-behavior>. [24 พฤศจิกายน 2560]
- Colier, Nancy. (2016). *The Power of Off: The Mindful Way to Stay Sane in a Virtual World*. Colorado: Sounds True.
- Du, Yuki. Way Out. [online]. 2015. Available from <https://vimeo.com/116099110>. [2017 December 11].
- Haigh, Alex. Stop Phubbing. [online]. Available from <http://stopphubbing.com>. [2017, October 13].
- Karadag, E., Tosuntas, S. B., and Erzen, E. (2015, June). Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model. *Journal of Behavioral Addictions*. 4(2), 60-74. doi: 10.1556/2006.4.2015.005.
- Krasnova, Hanna, Abramova, Olga, Notter, Isabelle and Baumann, Annika. (2016). Why Phubbing is Toxic for Your Relationship: Understanding the Role of Smartphone Jealousy among “Generation Y” Users. In European Conference on Information Systems. (pp. 2). n.p. : Association for Information Systems
- Pimchanok. 'ภาวะติดจอ' เปลี่ยนได้ สุขทั้งกาย-ใจ. [ออนไลน์]. 2557. แหล่งที่มา <http://www.thaihealth.or.th/Content/23735-/ภาวะติดจอ/เปลี่ยนได้%20สุขทั้งกาย-ใจ.html>. [24 พฤศจิกายน 2560]
- Roberts, J. A., and David, M. E. (2016, January). My life has become a major distraction from my cell phone: Partner phubbing and relationship satisfaction among romantic partners. *Computers in Human Behavior*. 54, 134-141. doi: 10.1016/j.chb.2015.07.058
- Statista. Number of smartphone users in Thailand from 2013 to 2022 (in millions)*. [online]. Available from <https://www.statista.com/statistics/467191/forecast-of-smartphone-users-in-thailand>. [2017, October 13].
- The Nation. Thais choose phones over friends. [online]. Available from <http://www.nationmultimedia.com/national/thais-choose-phones-over-friends-30215686.html>. [2017, October 13]
- Xie, Chenglin. “Life Smartphone.” [online]. 2015. Available from <http://chenglin.wixsite.com/chenglin/project01>. [2017, November 28].